GURPS - Supers II

Novos poderes e super-vantagens para GURPS

Um dos suplementos de maior sucesso entre os jogadores de GURPS, GURPS Supers, é um estouro de vendas e razão de muitos RPGistas (inclusive eu) terem experimentado o sistema de Steve Jackson. Ele traz regras abrangentes, cobrindo quase todos os tipos de super-heróis, do Batman ao Wolverine, passando pelo Homem-Aranha e o Flash. E, dependendo do número de pontos dado, o jogador pode até criar um Super-Homem, sem problemas!

Mas havia um problema, mesmo na segunda edição do GURPS Supers: como criar um personagem com os poderes do Lanterna Verde? Claro, você poderia até comprar poderes como Paralisar, Telecinese e outros... Mas como moldar energia? Ou como criar um personagem com o mesmo poder da Psylocke, a Adaga Psíquica?

Como uma espécie de "atualização" do GURPS Supers, e para trazer alguns super-poderes para aqueles que não possuem o suplemento, este artigo traz alguns dos super-poderes mais novos que apareceram nos quadrinhos (alguns bem estranhos, mas legais assim mesmo). Então, podemos usar todo o potencial do Anel do Lanterna Verde...

Novas Super-Vantagens:

- **Conexão Digital**: (15 pontos)

  Com esta vantagem, você pode conectar-se a qualquer rede de computadores sem precisar de um computador portátil. A razão desta conexão (viagem astral, cabos no braço mecânico, etc.) fica a seu critério. Você possui também um bônus de +2 em qualquer teste usando computadores nos quais você esteja conectado.

- **Simbiose**: (25 pontos)

  Você possui um outro ser, que divide o controle do seu corpo com você. Se você for desmaiado por meios telepáticos, ou perder a consciência por uma fator psicológico, o seu "simbionte" pode assumir o seu lugar. Porém, este outro ser possui uma personalidade distinta, e pode querer levar uma vida normal, usando o seu corpo para viver. Este poder não é como a desvantagem Dupla Personalidade, mas possui algumas características em comum.

- **Dimensão Alternativa**: (80 pontos)

  Você possui um plano onde você é o chefe supremo. Este lugar pode ser usado para prender super-vilões, escapar de combates, ou reunir-se com seu grupo. Você pode entrar lá usando seus próprios poderes, ou apenas viajando com a mente, abandonando seu corpo físico na Terra. Outras pessoas podem acompanhá-lo no plano se você tiver um poder adequado a transportar corpos físicos para esta dimensão. Se você não tiver como levar corpos até a sua dimensão, nem o seu próprio corpo pode entrar lá! -

(Baseado em idéia de André Oides)

Novos Super-Poderes:

Antes de listar os novos super-poderes, darei uma explicação sobre o termo CN, usado nesta parte do artigo. CN significa Custo por Nível, e é usado em GURPS Supers para determinar a potência de um certo poder. Os super-poderes devem ser comprados de duas formas: como nível de habilidade e como uma potência. O nível de habilidade, que é calculada usando-se a tabela para perícias muito difíceis, possui como base o atributo IQ (se o poder for mental) ou o atributo DX (se o poder for físico). A potência é comprada em níveis, e o CN determina o custo por nível. Um exemplo: se o Homem de Alumínio deseja um laser que cause 10D de dano, ele comprará o poder Laser 10, pagando 60 pontos (CN: 6). Já para controlar este poder, ele compra a perícia Laser em nível 16 (sua DX é 14; DX+2), pagando 16 pontos. O custo final do laser é de 76 pontos, e ele pode ser escrito da seguinte forma, para simplificar: Laser 16(10).

- **Moldar Energia - CN**: 15 (Longa Distância/Físico)

  Você pode moldar energia gerada por você ou por outros super-poderes. Esta energia pode ser devolvida ao emissário ou moldar itens sólidos. Para cada nível de potência, um nível de potência de energia pode ser moldado. Para devolver um certo ataque energético ao dono, o super com este poder deve ser bem-sucedido em um teste de Aparar usando a Potência de seu super-poder como NH, e fazer um teste de poder para devolvê-lo ao dono. Para utilizar este poder para moldar energia, a energia deve ser primeiro capturada ou produzida (como acima, ou usando um outro super-poder), e então um teste de NH deve ser feito para moldar a energia na forma desejada. A energia moldada pode ser usada como qualquer material, e não causa dano à pessoa que a segurar. Se a energia for usada para criar um campo de força, ela possuirá DP 2 para cada nível de energia solidificado; se for usada em ataques, a energia possuirá ST 2 para cada nível moldado. Se uma criatura for formada de energia, ela terá (nível de energia) x2 como HT e (nível de energia) x1,5 como DP (arredondando para baixo).
  Exemplo: Gigawatt, o herói elétrico, deseja criar uma corrente elétrica (para escalar uma parede, não para ligar as luzes). Ele usa seu poder Raio normalmente, com Potência 8. Ele então rola seu NH 15 em Moldar Energia 8, e consegue um sucesso, solidificando o raio no ar e gerando a corrente que ele precisava.

- **Golpe Mental - CN**: 5 (Longa Distância/Mental)

  Com este poder, o personagem pode golpear outro alvo com sua força mental. Este golpe causa a perda de pontos de Fadiga, não de pontos de vida, a menos que o usuário obtenha um sucesso absoluto. Para cada nível de Golpe Mental, o jogador rola 1D-3, e o alvo perde este valor em Fadiga. Se a Fadiga do alvo chegar a 0, ele desmaiará de cansaço.

- **Criar Ácido - CN**: 5 (Longa Distância/Físico)

  O personagem é capaz de criar ácido. Este ácido pode possuir qualquer tipo de Ph, desde o mais suave até o Ph mais ácido existente. Este ácido pode, à critério do GM, derreter ou não os materiais nos quais toca. O ácido, se entrar em contato com a pele humana, causa 1D-2 pontos de dano.

- **Controle de Probabilidades - CN**: 9 (Especial/Mental)

Este poder permite ao seu possuidor o controle das reações aleatórias existentes no mundo, e na mecânica do GURPS. Você pode, **antes de fazer uma jogada qualquer**, ditar o número de pontos a serem acrescentados ou subtraídos à jogada de dados. Este modificador é atribuído após a jogada de dados, e não pode ser alterado. E, a cada 6 níveis deste super-poder, o personagem pode rolar novamente um teste de dados à escolha uma vez a cada 30 minutos de jogo, como se ele possuísse a Vantagem Sorte Extraordinária. Este poder é cumulativo com qualquer tipo de sorte, inclusive a Super Sorte.

Tabela de Conversão GURPS/Powergame:

O mais novo sucesso em RPGs na Internet, o Powergame, cuja versão em português você pode encontrar aqui na **Bardos a Bordo**, agora também pode ser jogado em ambiente GURPS. É claro que a conversão de um sistema de super-heróis "comum" para as minúcias de um sistema genérico como o GURPS só poderia obter um resultado: uma avalanche de pontos de personagem para conquistar o que é normal no Powergame. De qualquer forma, esta Tabela é uma boa fonte de consulta para jogadores de GURPS que desejam converter seus personagens sem perder um nível de potência sequer... Vamos à Tabela!

Nota: os valores dados nesta Tabela são apenas sugestões. Modifique-as de acordo com a sua vontade, GM, ou melhor, sempre que um número da Tabela gerar conflito com as regras do GURPS, dê preferência ao Módulo Básico.

Valor do Atributo em Powergame:
Valor do Atributo em GURPS:

Valor do Super-poder em Powergame:
Potência do Super-poder em GURPS:

0
6 ou menor

X
X

1-1
7, 8 ou 9

X
X

1
10 a 13

1
1 ou 2

1+1
14 a 17

X
X

2

18 a 20

2
3 ou 4

3
21 a 25 (60)

3
5 a 8

4
26 a 30 (100)

4
9 a 12

5
31 a 35 (150)

5
13 a 18

6
36 a 45 (200)

6
19 ou 20

7
46 ou maior (300)

7
21 ou maior

8
???

8
???

1 - Os atributos entre parênteses são os valores equivalentes à super-força em Powergame.
2 - Os valores em X não possuem equivalentes nos poderes

Proteção em Powergame:
RD em GURPS:

Valor da Velocidade em Powergame:
Super-movimentação em GURPS:

0
0

7
2400 m/s (máxima 3 x 10^{11} m/s - Velocidade da luz)

8
???

8
???

Marcelo Sarsur

Volta à Página Anterior